

Directives de jeu

Préambule

Les directives et règles de jeu ont été adaptées d'après le règlement officiel « Championnat **Juniors E** » de swiss unihockey, consultable sur leur site internet.

<https://www.swissunihockey.ch/fr/entraîneurs/unihockey-des-enfants/>

En cas de questions ou litiges, le présent règlement fait foi et en dernier recours le règlement de swiss unihockey.

Frais

Les frais d'inscription au KIDS Challenge dépendent de l'AG VDU (à venir octobre 2025).

Droit à l'image

Les équipes participantes au Kids Challenge acceptent que les journées puissent être filmées ou photographiées. Ces documents seront utilisés uniquement à la promotion du Kids Challenge ou de la relève.

Si un joueur ne souhaite pas être visible et reconnaissable sur les images (photos ou films), il peut demander à être flouté sur les documents.

La demande doit être formulée au responsable du Kids Challenge, à kids-challenge@uhcbegnins.ch avant le début du tournoi.

Tournoi

1 Déroulement du Kids Challenge

Le Kids Challenge est divisé en plusieurs dates. Le nombre exact sera déterminé par le nombre d'équipes participantes et adapté en conséquence.

2 Jours de matchs

Les matchs se disputent le samedi ou le dimanche sous la forme d'un tournoi.

3 Arrivée des équipes

Les équipes sont responsables d'arriver en temps et en heure sur le lieu du tournoi. Tout retard fera perdre l'équipe par forfait.

4 Durée d'un match

Un match dure **1 x 20 minutes non effectives**.

Jeu

5 Arbitrage

Les meneurs de jeu (arbitres) sont mis à disposition par l'organisateur. De préférence des entraîneurs, des responsables J+S ou des arbitres. Le meneur de jeu joue un rôle important dans la formation des jeunes joueurs, il est le lien entre eux et les entraîneurs. Les organisateurs des journées Kids Challenge sont priés de choisir les bonnes personnes et de les préparer à leur tâche.

6 Droit de jouer

Le Kids Challenge est réservé aux joueurs âgés de 6 à 9 ans (max. 10 ans pour les filles) et **non licenciés**. Il relève de la compétence de l'entraîneur ou du responsable d'équipe de s'assurer que les joueurs participants aient l'âge requis (voir Pt. 23 – Catégories d'âge) et ne soient pas licenciés.

7 Dimensions des buts

Les buts utilisés seront autorisés uniquement s'ils correspondent aux caractéristiques des buts homologués pour la catégorie Juniors à savoir :

- Largeur : 120 cm
- Hauteur : 90 cm
- Profondeur au niveau du sol : 53 cm
- Profondeur au niveau de la barre transversale : 31 cm.

Equipes et effectifs

8 Effectifs

Une équipe est composée au minimum de 5 joueurs (4 joueurs de champ et un gardien).

9 Liste d'équipe

Chaque équipe devra préalablement remplir une liste d'équipe. Cette feuille sera à disposition de chaque organisateur lors des journées du KIDS Challenge. Des vérifications, sur demande de l'organisateur ou de l'adversaire, peuvent être faites en se référant à la carte d'identité des joueurs.

10 Equipement

• Tenues de match

Si une équipe n'a pas de tenues de match officielles (maillot et shorts), elle optera pour un t-shirt de même couleur pour toute l'équipe. Des numéros de dossards sont cependant nécessaires (imprimés, brodés ou réalisés au scotch).

De plus, chaque équipe est responsable d'avoir avec soi des chasubles d'une couleur différente de son jeu de maillot, en cas de ressemblance trop flagrante avec la couleur de l'adversaire. Les équipes seront informées de la couleur de chaque équipe de son groupe afin de pouvoir s'organiser le cas échéant.

• Lunettes de protection

Les lunettes de protection sont obligatoires pour tous les joueurs. Un joueur qui ne possède pas de lunettes ne sera pas autorisé à disputer les matchs.

Résultats / Classement

11 Feuille de résultats

L'organisateur met à disposition, à la table de chronométrage, et pour chaque match, une feuille de résultats qui lui sera transmise par le responsable du KIDS Challenge. Les responsables de la table notent, à l'issue du match, le résultat final sur la feuille de résultats. Ils doivent veiller à ce que les entraîneurs ou responsables de chaque équipe et le responsable de jeu la signent.

L'organisateur conserve la feuille de résultats et la transmet au responsable du Kids Challenge par email à la fin de la journée à kids-challenge@uhcbegnins.ch.

12 Classement

Un classement du jour est établi par l'organisateur de la journée à la fin de chaque journée d'après la feuille de résultats. En cas d'égalité de points, les équipes sont départagées par le goal average puis la confrontation directe. La publication des résultats sur internet se fera par le responsable du Kids Challenge.

13 Résultats et remise des prix

A l'issue de chaque journée, l'organisateur de la journée rassemblera les équipes sur le terrain pour annoncer les résultats (classement) du jour.

L'organisateur peut décider d'organiser ou non une remise de prix (lots à donner).

Règles de jeu

Tournoi

Les références restent les règlements officiels de SU pour la catégorie Juniors E (https://swissunihockey.tlex.ch/app/fr/texts_of_law/3-8/versions/156), avec quelques rappels ici et précisions spécifiques au KC.

14 Coup d'envoi / bully

Au début de chaque période de jeu, un bully est effectué depuis le point central. Deux exécutants adverses se font face et tiennent leur canne parallèle de chaque côté de la balle sans la toucher ; la pointe de la palette est orientée dans la direction de l'attaque. La balle est libérée au coup de sifflet du meneur de jeu

9. Changement de ligne

Après chaque 90 secondes, le meneur de jeu ou le secrétariat des matches interrompt le match (horloge, chronomètre, signal CD*). Tous les joueurs de champ doivent quitter le terrain. Les nouveaux joueurs entrent sur le terrain et dès que les 2 lignes sont prêtes, le jeu reprend : L'équipe qui avait la balle avant l'interruption (désignée par le meneur de jeu) reprend le jeu depuis le prochain point de bully au coup de sifflet du meneur de jeu.

Les coaches veillent à ce que tous les joueurs présents aient plus ou moins le même temps de jeu.

15 Après un but

Quand un but a été marqué, il y a également un bully. L'entraîneur et le meneur de jeu veillent à ce que le match reprenne rapidement (pas de scènes de jubilation ou célébration prolongées).

16 Coup franc / balle sortie

Si on est dans une situation de balle sortie (la balle quitte le terrain) ou d'infraction, le match est arrêté par un coup de sifflet de l'arbitre. Il y a coup franc. Le coup franc est exécuté depuis l'endroit de l'infraction ou lorsqu'il y a balle sortie au max. à un mètre de la bande. Les coups francs derrière la ligne de but prolongée sont exécutés depuis le prochain point de bully.

L'adversaire (et sa canne) doit se placer immédiatement à une distance de deux mètres du point de bully.

Si cette distance n'est pas respectée, le joueur reçoit un avertissement du meneur de jeu.

17 Infraction avec la canne

Il est interdit de prendre de l'élan au-dessus de la hauteur de la hanche. Au-dessus de la hauteur du genou, la balle ne peut plus être jouée avec la canne. Le joueur ne peut pas frapper son adversaire ou sa canne (même latéralement ou de bas en haut). En cas d'infractions répétées, le meneur de jeu donne un avertissement au joueur.

18 Jeu avec le corps

Dans la lutte pour la balle, le joueur peut couvrir la balle avec son corps. Par contre, il est interdit de retenir, de pousser de la main ou de reculer dans l'adversaire. Il y aura avertissement de l'arbitre en cas de charge, retenue ou bodycheck.

19 Balle

Il n'est pas autorisé à sauter, à jouer la balle avec le bras / la main, la tête ou à s'allonger au sol.

20 Gardien

Le gardien joue sans canne. Il est libre dans ses mouvements de défense pour autant que l'action soit concentrée sur la balle. Il ne peut garder la balle que si au moins une partie de son corps touche le sol dans la zone de but. Le gardien ne doit pas être gêné dans ses mouvements quand il lance la balle. Au lancement de balle, la balle doit toucher le sol avant d'atteindre la ligne médiane ou bien un joueur ou une partie de son équipement. Aucun joueur de champ ne doit être dans la zone de but (même de la propre équipe).

21 Fairplay

En cas d'infraction contre les règles de jeu ou de manque de fairplay, l'arbitre ou meneur de jeu donne un avertissement au joueur fautif. L'arbitre explique au joueur le genre d'infraction commise et le corrige. Après plusieurs avertissements, le meneur de jeu avertit l'entraîneur de ce joueur et le prie de le faire sortir du terrain.

22 Time-Out

Le temps de jeu étant relativement court, il n'y a pas de temps mort accordé aux équipes. L'arbitre, ou meneur de jeu, peut cependant en demander un, sous la forme d'une interruption de jeu, si un événement particulier survient pendant le match.

23 Catégories d'âge

Peuvent participer au Kids Challenge les enfants de 6 ans révolus jusqu'à 9 ans (max. 10 ans pour les filles) et sans licence. Les années de naissance autorisées pour la Saison 2025-26 :

2019 (6 ans révolus au 31.08.24), **2018, 2017, 2016** (et 2015 pour les filles)